

SEKOLAH EKSPERIMENTAL DI BANTUL, YOGYAKARTA

DENGAN MENGGUNAKAN METODE PENDEKATAN *SOCIAL INTERACTION*
UNTUK MEMBENTUK *VILLAGE AS SCHOOL – SCHOOL AS VILLAGE*

Titus Pandu Wismahaksi¹

Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Jl. Babarsari 44 Yogyakarta.

E-mail: titus.pandu@gmail.com

ABSTRAK

Ibarat laboratorium yang mewadahi peneliti bereksperimen, Sekolah Eksperimental memiliki tujuan utama menciptakan suasana belajar yang kondusif dalam menerapkan metode belajar “eksperimental”. Sekolah Eksperimental adalah lembaga pendidikan yang menerapkan proses non-tradisional dalam metode pengajaran, kurikulum, dan manajemen kelas. Sekolah Eksperimental yang dimaksud dalam penelitian ini adalah satu bentuk alternatif dari pendidikan dasar secara formal dengan jenjang Sekolah Menengah Pertama.

Pendidikan eksperimental muncul sebagai reaksi atas anggapan kurang tepatnya penerapan kurikulum nasional. Pelajaran yang tidak kontekstual terhadap lingkungan tempat tinggal merangsang proses berpikir anak yang terfragmentasi. Penyeragaman sistem pendidikan modern ini akan mengarahkan masyarakat untuk mengalami krisis sosial, antara lain kehilangan identitas, kegoncangan nilai tradisional, dan keretakan pola hidup; kesemuanya itu membawa masyarakat ke dalam kebingungan dan ketidakpastian. Sehingga terasalah kebutuhan melacak akar berbagai unsur kebudayaan seperti etika, etiket, dan pandangan hidup yang merupakan faktor substansial penentu pola kelakuan. Oleh karena itu, Sekolah ini mengangkat kebudayaan sebagai landasan pendidikan eksperimentalnya.

Village as School – School as Village, merupakan implementasi pragmatis pendidikan berbasis kebudayaan. Metode peleburan sekolah ke dalam perdesaan tradisional ini harapannya mampu mengakomodasi proses transfer *knowledge* yang tidak hanya secara teoretis namun secara praktik gaya hidup yang konkret. Untuk mengoptimalkan proses transfer *knowledge* tersebut, perancangan Sekolah Eksperimental ini menggunakan pendekatan *Social Interaction*.

Proses interaksi sosial antara peserta didik dengan masyarakat setempat dipicu dengan mengolah beberapa hal yang terkait dengan perancangan lingkungan buatan, yaitu *functional distance*, *functional centrality*, *privacy control*, dan *architectural unity*. Dengan memperhatikan keempat aspek ini, diharapkan dapat menunjang proses internalisasi dan eksternalisasi – proses aliran sikap dan nilai yang masuk ke pribadi individu dan keluar daripadanya – pada diri peserta didik sehingga etika, etiket, dan pandangan hidup tradisional yang penuh *ethos* dapat mendarah-daging pada setiap pribadi.

Kata Kunci: Sekolah Eksperimental, *Village as School – School as Village*, *Social Interaction*.

¹ Titus Pandu Wismahaksi adalah mahasiswa S1 Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Pengadaan Proyek

Hingga saat ini, jumlah anak di Indonesia yang bersekolah masih sangat jauh dari 100%. Pemerataan sekolah di desa-desa dianggap belum optimal. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya angka partisipasi kasar dan angka partisipasi murni pada daerah tersebut. Kabupaten Bantul termasuk dalam wilayah di Daerah Istimewa Yogyakarta yang memiliki angka partisipasi sekolah cukup rendah terutama pada Pendidikan Dasar tingkat Sekolah Menengah Pertama.

Meskipun memiliki Angka Partisipasi Murni (APM)¹ yang cukup rendah, melalui rancangan masterplan pendidikan Kabupaten Bantul, BAPPEDA Bantul memiliki cita-cita untuk meningkatkan pencapaian pemerataan dan mutu pendidikan secara optimal 100% di tahun 2025.² Dilihat dari jauhnya angka APM dari 100%, menunjukkan bahwa harus dilaksanakannya strategi peningkatan pemerataan dan mutu pendidikan secara signifikan.

Berdasarkan Rancangan Masterplan Pendidikan Kabupaten Bantul tahun 2013, jumlah tersebut harus dituntaskan paling lama tahun 2025. Dengan andil dalam proses pemerataan, pembangunan proyek Sekolah Eksperimental di Imogiri ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pencapaian kondisi harapan partisipasi pendidikan pada masa yang akan datang sebagaimana yang dicita-citakan oleh Pemerintah Daerah Bantul.

Perencanaan SMP Eksperimental ini selain mampu membantu pemerintah daerah Kabupaten Bantul dalam program pemerataan sekolah, diharapkan juga mampu memperkecil angka putus sekolah pada tamatan SD dan tingkat SMP di Kabupaten Bantul dengan mengimplementasikan sistem pendidikan eksperimental yang fokus pada kondisi dan potensi masyarakat terkait secara spesifik.

Why Should a Junior High School?

22,95% Atau **8.245** sebanyak

Anak usia 13-15 tahun di Bantul pada tahun 2014 belum mengenyam Pendidikan Dasar tingkat SMP hingga tuntas.

APM (%)	2010	2011	2012	2013	2014
SMP	80,93	71,71	74,65	75,78	77,05
SD	90,98	91,71	92,45	92,54	93,24

Source: Laporan Kinerja Pemerintah Daerah DIY tahun 2014

¹ Angka Partisipasi Murni (APM) adalah persentase siswa usia berkaitan terhadap jenjang pendidikannya dari jumlah penduduk di usia yang sama

² BAPPEDA. (2013). *Laporan Akhir Kegiatan Penyusunan Masterplan Pendidikan Kabupaten Bantul*. Bantul.

Latar Belakang Permasalahan **Pendidikan Eksperimental Versus** **Kurikulum Nasional**

Mengingat Indonesia memiliki keberagaman kultur yang tinggi, penyeragaman standard pendidikan tanpa adanya penyesuaian terhadap kondisi potensi masyarakat setempat akan menimbulkan permasalahan baru yang pelik. Praktik penyeragaman kemampuan dan keterampilan yang terjadi pada sistem kurikulum nasional akan mematikan minat dan bakat anak yang tentunya berbeda-beda.

Pendidikan eksperimental muncul sebagai reaksi atas anggapan kurang tepatnya kurikulum nasional yang dibuat pemerintah. Pertimbangan kondisi masyarakat setempat yang spesifik dan khas di tiap daerah menjadi dasar dibuatnya program pendidikan alter-natif ini. Pelajaran yang dianggap tidak kontekstual terhadap lingkungan tempat tinggal merangsang proses berpikir anak yang terfragmentasi. Sehingga ketika belajar di sekolah, anak cenderung hanya bisa menghafal tetapi tidak bisa menerapkan ilmu yang diajarkan.³

Kebudayaan Tradisional sebagai **Landasan Pendidikan Eksperimental**

Berangkat dari kurikulum yang dipraktikkan dengan ideologi nasional tanpa mempertimbangkan kondisi dan potensi daerah yang bersangkutan, akan mengarahkan masyarakat untuk mengalami krisis sosial, seperti kehilangan identitas, kegoncangan nilai tradisional, dan keretakan pola hidup. Dengan demikian, terasalah kebutuhan melacak akar berbagai

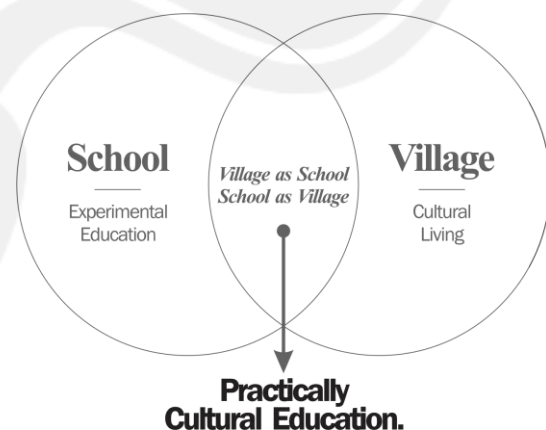
unsur kebudayaan seperti etika, etiket, dan pandangan hidup yang merupakan faktor substansial penentu pola kelakuan bagi para peserta didik sehingga mampu merangkai kehidupan kultural masyarakat.

Etika, etiket, dan pandangan hidup tersebut terejawantahkan melalui gaya hidup masyarakatnya. Konservatisme terhadap gaya hidup tradisional yang selalu menjunjung tinggi keseimbangan dan keselarasan dirasa perlu untuk dilestarikan dengan mengadopsinya sebagai landasan pendidikan.

Village as School – School as Village

Merespon krisis sosial tersebut, Sekolah Eksperimental ini menerapkan konsep *Village as School – School as Village*; sebagai bentuk implementasi pragmatis pendidikan berbasis kebudayaan. Metode peleburan sekolah ke dalam desa tradisional diharapkan mampu mengakomodasi proses transfer nilai kebudayaan secara optimal, tidak hanya secara teoritis namun secara praktik gaya hidup yang konkrit.

Gambar 1. Village as School – School as Village



Sumber: Analisis Penulis, 2016.

³ Pradipto, Dedy. (2007). *Belajar Sejati Versus Kurikulum Nasional*. Yogyakarta: Kanisius. Hal 23.

Village as School

Desa tradisional ditempatkan sebagai ‘sekolah’ itu sendiri, sebagai media untuk mengenal dan menyatu dengan kehidupan tradisional. Peleburan sekolah di dalam kampung akan mengajak peserta didik untuk berinteraksi dengan masyarakat sehingga terjadi proses enkulturasi. Proses tersebut didukung dengan adanya beberapa fasilitas penunjang, seperti *Education Farm* sebagai media enkulturasi melalui bertani bersama warga, dan *Amphitheatre* untuk enkulturasi melalui berkesenian bersama.

School as Village

Citra sekolah sebagai bagian dari perkampungan itu sendiri perlu dibangun agar proses enkulturasi dapat berlangsung dengan optimal. Hal tersebut dicapai dengan pengadaan beberapa *shared facilities*, seperti *Ruang Serbaguna*, *Learning Park*, dan *Outdoor Seating & Canteen*.

Pendekatan Social Interaction

Proses pembentukan *Village as School – School as Village* didukung dengan pendekatan *Social Interaction*. Penerapan pendekatan ini menjadi hal esensial untuk menjaga keberlangsungan praktik sosio-kultural masyarakat setempat. Pendekatan ini bertujuan untuk menunjang proses internalisasi dan eksternalisasi⁴ bagi para peserta didik, sehingga proses pengkristalan nilai-nilai kebudayaan sebagai sikap dan perilaku dapat berlangsung secara optimal.

⁴ Internalisasi dan eksternalisasi merupakan proses aliran sikap dan nilai yang masuk dan ke pribadi dan keluar daripadanya.

Perancangan Sekolah Eksperimental ini akan mengolah aspek-aspek desain yang mempengaruhi kualitas interaksi sosial pada lingkungan, yaitu *Functional Distance*, *Functional Centrality*, *Privacy Control*, dan *Architectural Unity*.⁵

Rumusan Permasalahan

Bagaimana wujud Sekolah Menengah Pertama Eksperimental di Bantul yang dirancang berdasarkan pendekatan *Social Interaction* untuk membentuk *Village as School – School as Village*?

Tujuan dan Sasaran

Tujuan

Terwujudnya rancangan Sekolah Eksperimental di Bantul dengan pendekatan *Social Interaction* untuk membentuk *Village as School – School as Village* sehingga terjadi proses internalisasi dan eksternalisasi antara sekolah dengan masyarakat setempat.

Sasaran

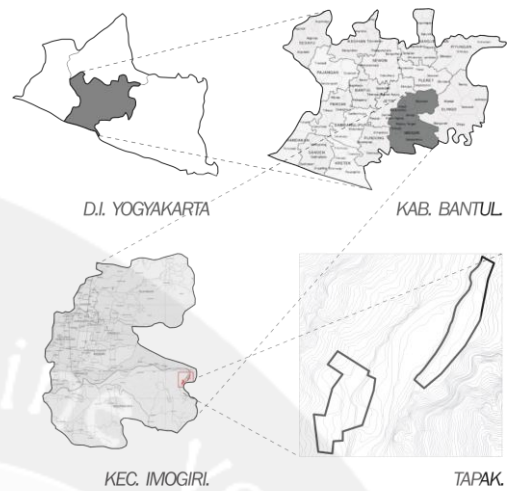
1. Mengidentifikasi dan melakukan analisis terhadap tapak terpilih, meliputi kondisi administratif, demografis, dan sosial-budaya.
2. Mengolah tata ruang dan massa bangunan sekolah eksperimental yang melebur dalam perkampungan dengan pendekatan adaptasi berbasis *Social Interaction* sehingga membentuk *School as Village – Village as School*.

⁵ Lang, Jon. 1987. *Creating Architectural Theory: The Role of the Behavioral Sciences in Environmental Design*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.

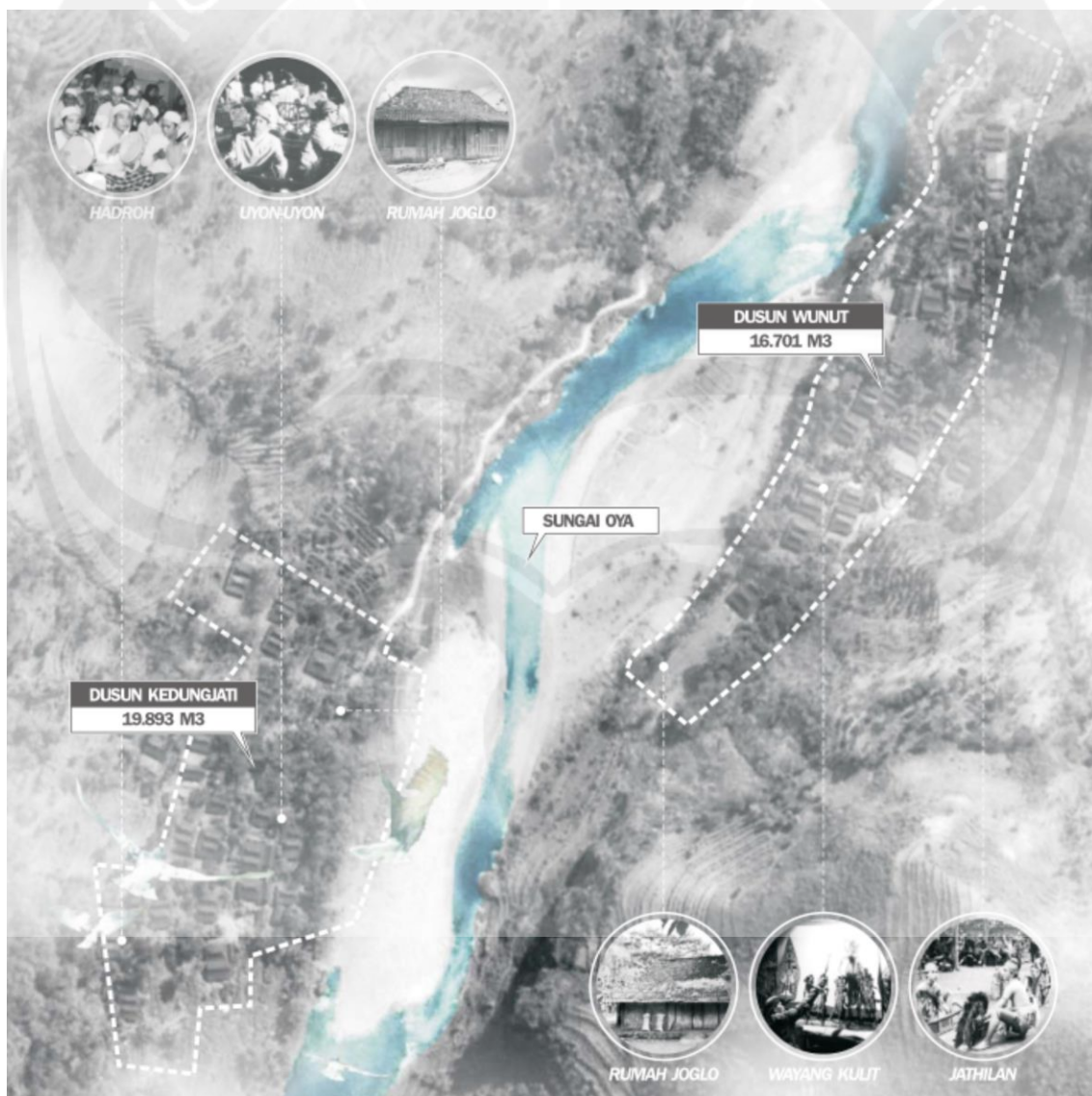
TINJAUAN WILAYAH

Pemilihan tapak menjadi krusial agar konsep *Village as School – School as Village* dapat terbangun secara ideal. Kondisi sosial-budaya menjadi faktor utama pemilihan tapak.

Tapak terpilih terletak di Dusun Kedungjati dan Dusun Wunut. Meskipun terletak cukup berdekatan, kedua kampung ini memiliki karakter yang cukup berbeda terutama pada aspek seni-budayanya. Oleh karena perbedaan tersebut, kedua kampung ini dipilih dan diintegrasikan untuk memperkaya sumber belajar yang konkrit pada Sekolah Eksperimental nantinya.



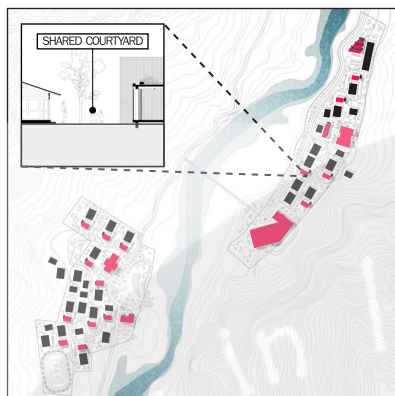
Gambar 2. Lokasi dan Potensi Tapak Terpilih



Sumber: Google Earth dan Dokumentasi Penulis, 2016.

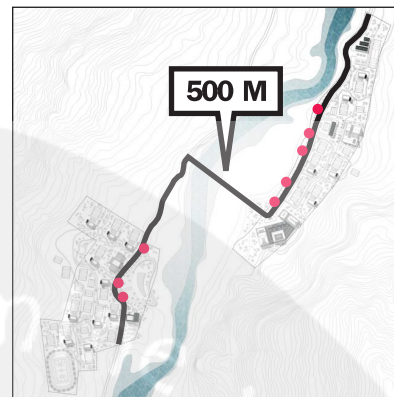
STRATEGI PERANCANGAN TAPAK

Gambar 3. Strategi Perancangan Tapak



BUILDING FUSED WITH THE VILLAGE

Bangunan dirancang secara multi-massa dan menyebar untuk mempersatukan sekolah dengan perkampungan. Anak-anak diajak untuk berjalan di tengah kampung dan berinteraksi dengan warga.



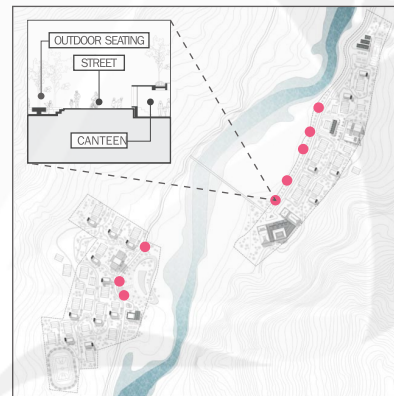
OUTDOOR SEATING AS PEDS TRANSIT

Jarak total tempuh terhitung 500 meter sehingga perlu diintegrasikan Outdoor Seating sebagai titik-titik transit bagi pejalan kaki sambil berinteraksi dengan masyarakat.



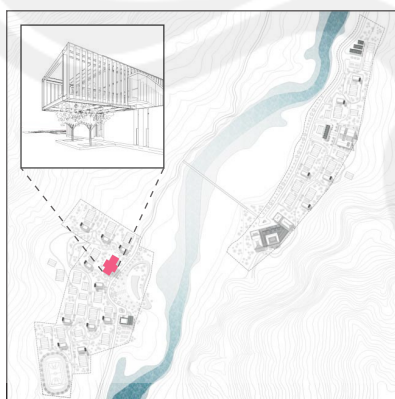
MAINTAIN THE RIVER VIEW

Area di antara jalan utama dengan sungai difungsikan sebagai jalur hijau. Kualitas view sungai yang optimal ini diharapkan mampu meningkatkan penggunaan outdoor seating dan amphitheater.



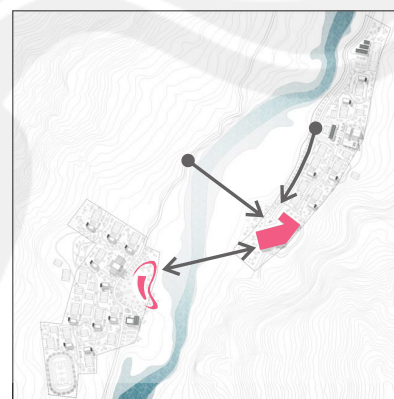
REDESIGN THE WARUNG AS CANTEEN

Warung-warung eksisting dikembangkan untuk dapat sekaligus menjadi kantin bagi pengguna sekolah, sehingga menjadi meeting point yang baru bagi peserta didik dengan masyarakat.



REDESIGN THE MASJID

Masjid eksisting yang terletak di Dusun Kedungjati dikembangkan untuk dapat sekaligus mewadahi Ruang Doa Sekolah Eksperimental, sehingga juga menjadi meeting point yang baru.



LEARNING HUB AS MONUMENTAL BUILDING

Learning Hub sebagai bangunan monumental ditempatkan di ujung sumbu sentral. Adanya koneksi visual ini diharapkan mampu menyampaikan pesan "School as Village" secara lebih lugas.

Sumber: Analisis Penulis, 2016.

STRATEGI PERANCANGAN SOCIAL INTERACTION *Functional Centrality*

Perancangan aspek desain ini dimulai dengan menganalisis aktivitas masyarakat setempat. Dari proses tersebut akan menghasilkan jenis *centralized collection points* yang sesuai dengan kondisi masyarakat tersebut, sehingga diharapkan penggunaannya dapat optimal.

Centralized Collection Points yang mampu mengakomodasi interaksi sosial ini ditempatkan menyebar pada area sirkulasi publik. Fasilitas tersebut antara lain adalah *Outdoor Seating*, *Canteen*, *Learning Park*, dan *Amphitheater*.

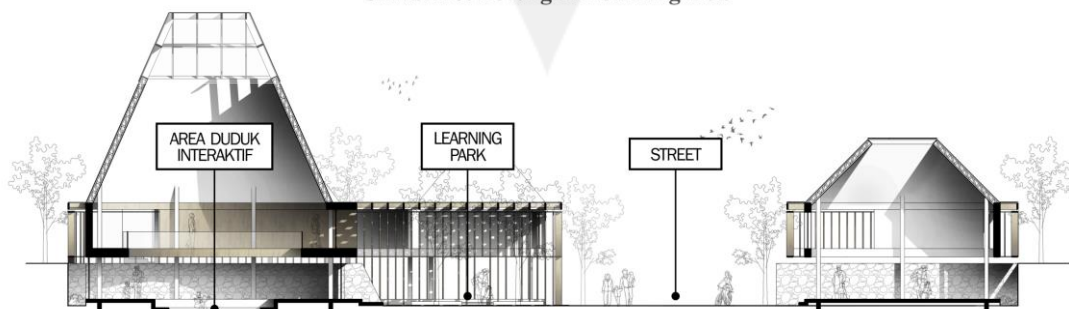
Gambar 4. Suasana Outdoor Seating



Sumber: Analisis Penulis, 2016.

Outdoor Seating ditempatkan berintegrasi dengan jalan utama, dan kantin di seberangnya berperan sebagai *supporting function* guna meningkatkan kualitas dan kuantitas interaksi sosial pada lingkungan.

Gambar 5. Potongan Learning Hub



Sumber: Analisis Penulis, 2016.

Learning Park juga berperan sebagai *centralized collection points*. Sebagai area ekstensi outdoor perpustakaan, *Learning Park* ditempatkan selevel dengan jalan utama. Kondisi ini diharapkan mampu meningkatkan minat masyarakat untuk belajar dan masuk ke dalam perpustakaan.

Gambar 6. Suasana Learning Park



Sumber: Analisis Penulis, 2016.

Interaksi sosial juga dipicu pada area interior perpustakaan dengan memusatkannya pada bagian ruang duduk yang terletak di tengah. Koneksi visual terhadap lantai 2 diharapkan mampu meningkatkan suasana belajar yang interaktif.

Gambar 7. Suasana Interior Library

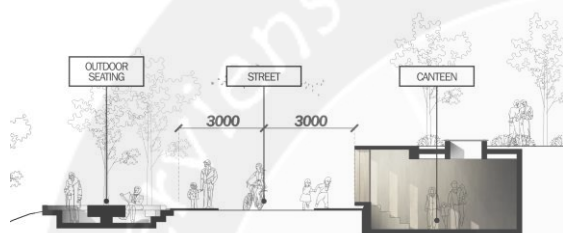


Sumber: Analisis Penulis, 2016.

Functional Distance

Menurut Edward T. Hall dalam bukunya *The Hidden Dimension*, jarak berkaitan erat dengan kualitas interaksi sosial yang tercipta. Pada perancangan Sekolah Eksperimental ini, fungsi-fungsi yang akan diintegrasikan secara sosial dipisahkan dengan jarak *socio-consultive*, yaitu sejauh 1,2 hingga 4 meter, sehingga interaksi sosial kasual dapat berlangsung.

Gambar 8. Potongan Outdoor Seating - Canteen



Sumber: Analisis Penulis, 2016.

Integrasi antara jalan terhadap *outdoor seating* dan *canteen* dipisahkan masing-masing 3 meter. Sedangkan pada *classroom* dan rumah eksisting terbentuk *shared courtyard* selebar 4 meter.

Gambar 9. Potongan Classroom



Gambar 10. Suasana Shared Courtyard



Sumber: Analisis Penulis, 2016.

Privacy Control

Ruang Kelas di sini tentunya memiliki kebutuhan privasi yang dinamis. Satu waktu memerlukan ruang yang bersifat *sociopetal* sehingga memungkinkan untuk berinteraksi dengan lingkungan, dan satu waktu memerlukan ruang *sociofugal* yang privat. Untuk mengontrol privasi secara fleksibel, *classroom* menggunakan *operable double façade* sehingga kualitas sosial ruang dapat diatur sesuai dengan kebutuhan pada waktu yang spesifik.

Gambar 11. Suasana Interior Kelas Sociopetal



Sumber: Analisis Penulis, 2016.

Material façade menggunakan *mirrored aluminium panel* sehingga ketika ditutup bangunan akan berkamuflase dengan lingkungan di sekitarnya, sekaligus menjadi kontemplasi visual terhadap rumah joglo eksisting di depannya. Sedangkan ketika dibuka, kisi-kisi pada *sliding window* menggunakan material yang harmoni dengan rumah eksisting, yaitu kayu.

Gambar 12. Suasana Eksterior Kelas Sociofugal



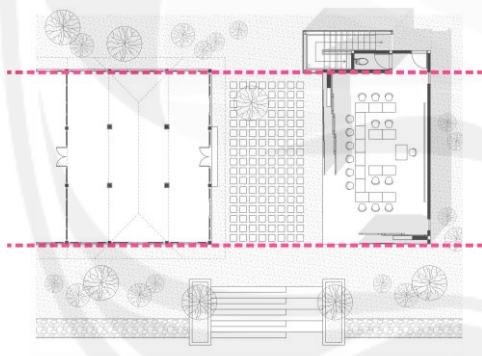
Sumber: Analisis Penulis, 2016.

Architectural Unity

Menurut Jon Lang pada bukunya *Creating Architectural Theory: The Role of Behavioral Sciences in Environmental Design*, kualitas interaksi sosial akan meningkat jika seseorang ditempatkan pada lingkungan yang suasananya homogen.⁵ Perancangan *Architectural Unity* akan mengolah hal-hal yang mempengaruhi kualitas *sense of unity* pada lingkungan, yaitu *pattern, alignment, size, dan shape*.⁶

Pada Classroom, *façade alignment* dirancang sejajar dengan rumah eksisting untuk meningkatkan relasi keterikatannya. Atap classroom dirancang menggunakan atap datar guna menonjolkan atap rumah joglo yang memiliki makna untuk dapat dijadikan sebagai media refleksi.

Gambar 13. Façade Alignment Classroom



Gambar 14. Building Height Classroom



Sumber: Analisis Penulis, 2016.

⁵ Lang, Jon. 1987. *Creating Architectural Theory: The Role of the Behavioral Sciences in Environmental Design*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.

Learning Hub sebagai bangunan monumental, atapnya dirancang mengadopsi bentuk atap rumah-rumah eksisting untuk menekankan kembali filosofi atap joglo, baik kepada peserta didik maupun masyarakat setempat.

Dinding pelingkup eksterior Learning Hub dirancang menggunakan material yang selaras dengan material rumah eksisting, disusun dengan tatanan yang lebih modern sehingga bangunan akan terlihat kontras namun tetap kontekstual.

Gambar 16. Suasana Eksterior Learning Hub



Sumber: Analisis Penulis, 2016.

KESIMPULAN

Sekolah Eksperimental yang menerapkan konsep *Village as School – School as Village* dengan fokus pada interaksi sosial ini diharapkan mampu mengoptimalkan enkulturasi antara peserta didik dengan masyarakat setempat, sehingga proses pengkristalan nilai-nilai budaya sebagai akar penentu pola kelakuan dapat teralami oleh setiap peserta didik secara konkrit.

⁶ Colorado Historical Society. (1980). *Good Neighbors: Building Next to History – Design Guidelines Handbook*. Colorado: Colorado Historical Society.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU & JURNAL

- Ashihara, Yoshinobu. (1970). *Exterior Design in Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Alexander, Christopher. (1977). *A Pattern Language: Towns, Buildings, and Construction*. New York: Oxford University Press.
- Bick-har, Lam. (2001). *A Review and Reconceptualization of Experimental School: Implications for Education Reform in Hong Kong*. Educational Research Journal, Vol. 16, of the Hong Kong Educational Research Association.
- Colorado Historical Society. (1980). *Good Neighbors: Building Next to History – Design Guidelines Handbook*. Colorado: Colorado Historical Society.
- Dewantara, Ki Hadjar. (1962). *Karja I (Pendidikan)*. Yogyakarta: Pertjetakan Taman Siswa.
- Hall, Edward T. (1966). *The Hidden Dimension*. New York: Doubleday.
- Kartodirdjo, S., Sudewa, A., & Hatmosuprobo, S. (1987). *Beberapa Segi Etika dan Etik Jawa*. Yogyakarta: Murni Offset.
- Lang, Jon. (1987). *Creating Architectural Theory: The Role of the Behavioral Sciences in Environmental Design*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- Lawton, M. Powell. (1975). *Planning and Managing Housing for the Elderly*. New York: Wiley Interscience.
- Martini, Elsa. (2006). *Kontekstual Gedung BNI dengan Bangunan Lain di Old Batavia Kota*. Jakarta: Forum Ilmiah Indonesia.
- Merron, M.W. (2003). *Dictionary of American History*. New York: The Gale Group inc.
- Prabawasari, V.W., Suparman, Agus. (2008). *Tata Ruang Luar*. Jakarta: Penerbit Gunadarma.
- Pradipto, Dedy. (2007). *Belajar Sejati Versus Kurikulum Nasional*. Yogyakarta: Kanisius.
- Porteous, J. Douglas. (1977). *Environment and Behaviour: Planning and Everyday Urban life*. Reading, Mass.: Addison-Wesley.
- Shaker, P., & Kridel, C. (1989). *The Return to Experience: A Reconceptualist Call*. Journal of Teacher Education.
- Skaburkis, Jacqueline. (1974). *Territoriality and its Relevance to Neighborhood Design: A Review*. Architectural Research and Teaching 3, No. 1.
- Torossian, Aram. (1937). *A Guide to Aesthetics*. Stanford: Stanford University Press.
- Turner, Jonathan. (1988). *A Theory of Social Interaction*. California: Stanford University Press.
- White, Edward T. (1983). *Site Analysis: Diagraming Information for Architectural Design*. United States of America: Architectural Media.

PERATURAN PEMERINTAH

Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Bantul. (2013). *Laporan Akhir Penyusunan Masterplan Pendidikan Kabupaten Bantul*.

Badan Pusat Statistik Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. (2014). *Daerah Istimewa Yogyakarta Dalam Angka Tahun 2014*.

Dinas Pekerjaan Umum Kabupaten Bantul. *Laporan Akhir Penyusunan Rencana Detail Tata Ruang (RDTR) dan Perencanaan Zonasi (PZ) Kecamatan Imogiri*.

Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY. (2014). *Rencana dan Program Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY Tahun 2015*.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2007 tentang Standar Sarana dan Prasarana Pendidikan Nasional.

Undang-undang Nomor 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

INTERNET

<https://beritaanak.files.wordpress.com/2012/05/karawitan.jpg>

http://1.bp.blogspot.com/-KsAedKbz1r0/VP_dxdIf-XI/AAAAAAAAAIw/dzLWf7zu0ls/s1600/hadroh.jpg

http://www.solopos.com/dokumen/2010/11/24keto_prak.jpg

<http://baltyra.com/wp-content/uploads/2010/09/Tradisional06.jpg>

<http://tembi.net/sites/default/files/field/image/2012/beritabudaya/10/20121029-4.jpg>

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9a/Wayang_Kulit_Indonesia_Yogyakarta.jpg

<http://www.wisatajogja.biz/wp-content/uploads/2014/04/801268jembatan2.jpg>

<http://www.archdaily.com/776724/mvrdvs-reflective-wunderkammer-in-rotterdam-is-given-the-green-light>

www.archdaily.com/948/aalen-university-extension-mgf-architekten